

Jahrgang 3 - 1991

Ausgabe 1

Dr Mario

Der rezeptfreie Spielspaß
S. 4/5

MEGA MAN

Auflösung der Dr. Wily Stage
S. 8/9

GAME BOY

Wizards and Warrriors Levelbeschreibung
S. 18/19

DR. MARIO™

OFFICIAL
GAME BOY
VIDEO LINK GAME PAK

Dr. Mario is coming and he's got the cure!

Nintendo

Official Nintendo Seal of Quality



Erstmals 32 Seiten Club Nintendo

CHECKLISTE

Action Serie

- Balloon Fight™
- Big Foot
- Burai Fighter
- Cobra Triangle™
- Double Dragon II
- Galaga™
- Gradius™
- Gum Shoe
- Ice Climber™
- Kung Fu™
- Low G Man
- Metal Gear™
- Pinball™/Flipper
- Pinbot™
- Probotector
- Section Z™
- Silent Service
- Skate or Die
- Snake Rattle and Roll
- Tetris
- Tiger Heli
- Total Recall
- Urban Champion
- Xevious

Arcade Classic Serie

- Alpha Mission™
- Clu-Clu Land™
- Donkey Kong™
- Donkey Kong Jr.™
- Donkey Kong 3™
- Ghost 'n Goblins™
- Gradius™
- Life Force
- Mario Bros.™
- Popeye™
- Top Gun™
- Trojan™

Abenteuer Serie

- Adventure of Link™
- Bayou Billy
- Castlevania™
- Faxanadu™
- Goonies™
- Guardian Legend
- Kid Icarus™
- Legend of Zelda™
- Mega Man™
- Metroid™
- Robowarrior™
- Simon's Quest
- Solar Jetman
- Super Mario Bros. 2™
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Wizards and Warriors™

Sport Serie

- Blades of Steel™
- Double Dribble™
- Golf
- Ice Hockey
- Nintendo World Cup™
- Punch-Out!!™
- Pro Wrestling™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Ski Slalom™
- Soccer/Fußball
- Tennis
- Track & Field II
- Volleyball
- Wrestlemania™



Programmierbare Serie

- Excitebike™
- Mach Rider™
- Wrecking Crew™
- Galaga™



4 Spieler-Spiele

- Super Off Road



Game Boy Spielkassetten

- Alleyway™
- Balloon Kid™
- Burai Fighter Deluxe™
- Golf
- Gargoyle's Quest™
- King of the Zoo™
- Kwirk™
- Pinball - Revenge of the Gator
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Tennis™
- The Amazing Spiderman™
- Qix™
- Wizards and Warriors™

Bald Erhältlich

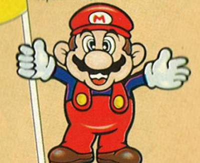
NES

Chessmaster
Dr. Mario
Nintendo World Cup
Atomic Punk

Game Boy Spielkassetten

Solstice
Chessmaster
Iron Sword - Wizards and Warriors II

Club Nintendo® Fan-Club
Postfach 1501
8754 Großostheim




EIN BRIEF VON SUPER MARIO!

Hallo Nintendo Fan,

bist Du gut ins Jahr '91 gerutscht? Na dann kann es nach der Überraschung im Februar, dem Classic Magazin und Deiner persönlichen Club Mitgliedskarte, mit Tips und Tricks am laufenden Band weitergehen! Wenn Du Dir das Titelbild und das Inhaltsverzeichnis genau anschaust, wirst Du erkennen, daß das Club Nintendo Magazin mit einem neuen Konzept für 1991 startet. Die erste Ausgabe dieses Jahres ist auf 32 bunten Seiten gefüllt mit Levelbeschreibungen, speziellen Tips und Tricks, 2 Specials und vielen Neuvorstellungen für das NES und dem GAME BOY! Schaue Dir auch mal genau die letzte Seite dieses Magazins an - sie ist speziell an alle Club Nintendo Mitglieder in Deutschland gerichtet!

Viel Spaß beim Lesen und Ausprobieren der Tricks wünscht Dir
Dein



INHALT

Präsident	Super Mario
Herausgeber	Mark Smith Catherine Chenuaud
Fotos	Dennis Hemmings
Gestaltung	Catalyst Publishing Nintendo Co., Ltd.
Satz/Druck	Catalyst Publishing UK
Club-Büro	Nintendo Fan-Club Postfach 1501 D-8754 Großostheim
Spieleberatung	0130/5632

DR. MARIO

Hier ist Mario, wie Du ihn noch nie erlebt hast. Unser Liebling, der Ex-Klempner, hat jetzt seine Blicke auf die Medizin gerichtet und als erste Aufgabe muß er die Vitaminflaschen von einer Ladung scheußlicher Viren befreien. Das mag vielleicht im Vergleich zu seinen anderen Abenteuern leicht aussehen, aber es ist in Wirklichkeit eine seiner bis jetzt härtesten Herausforderungen.

DER REZEPTFREIE SPIELSPAß



"Dr. Mario" stellt ein ähnliches Spiel wie "Tetris" dar. Farbige (oder auf dem Game Boy verschieden schattierte) Vitamine fallen oben vom Bildschirm herunter und Du mußt diese Formen so steuern, daß vier Farben entweder senkrecht oder waagerecht in einer Reihe sind. Dadurch verschwindet die Linie und vorausgesetzt, daß ein Virus in die Linie eingearbeitet ist, verschwindet auch dieser Virus. Wenn Du alle Viren auf diesem Level zerstört hast, kannst Du auf die nächste Flasche übergehen, wo Du dann noch mehr Viren vernichten mußt. Aber, das Spiel ist aus, wenn die Flasche voll ist.



DER VIRUS

Es gibt drei Virusarten, die links unten in einer Lupe herumtanzen. Jedesmal, wenn Du einen aus einem Clan zerstört hast, fällt er um und wird Dich nicht mehr belästigen.



STEUERUNG

Am Anfang des Spiels kannst Du den Viruslevel und die Geschwindigkeit auswählen. Um die Vitamine während des Spiels einzusetzen, kannst Du sie in die erforderliche Stellung drehen, bevor Du sie nach unten bewegst. Es erfordert viel Übung, die Vitamine in enge Lücken zu manövrieren, aber es ist möglich, sie auch in den engsten Lücken zu drehen.

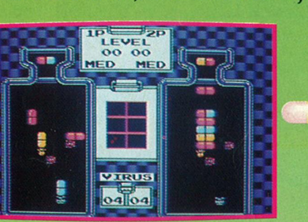
HILFE IST ZUR STELLE

Mario steht oben am Bildschirm und zeigt Dir die Farbe der Vitamine, die als nächstes fallen. Das kannst Du zum Vorausplanen benutzen - besonders nützlich, wenn Du gleichzeitig zwei oder drei Linien planst.



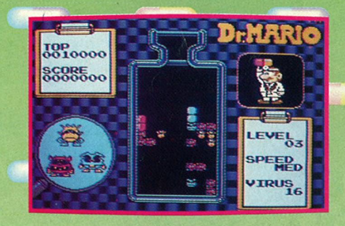
ZWEI SPIELER ACTION

Richtig - es gibt auch einen Gegeneinanderspielmodus von "Dr. Mario" für zwei Spieler. Auf dem NES findet die Aktion auf einem Bildschirm statt, eine Hälfte für jeden Spieler und Du spielst über das Game Link-Dialogkabel auf dem Game Boy. Man kann auf zwei Wegen gewinnen - entweder Du zerstörst vor Deinem Gegner alle Viren auf Deinem Bildschirm, oder aber Du kannst seine Kapseln bis zum oberen Rand seines Bildschirms aufbauen. Dafür mußt Du zwei oder drei Linien gleichzeitig aufstellen, wodurch eine ganze Reihe von Vitaminkapseln in die Flasche Deines Gegners fällt.



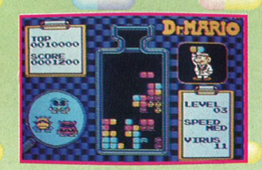
DR. MARIO'S MEDIZIN

Hallo, hier ist Euer Mario! Mein neues Spiel erfordert ein bißchen mehr Denkpower als die vorherigen Titel, aber es macht nicht weniger Spaß und ist nicht weniger fesselnd - in der Tat könnte man genau das Gegenteil behaupten. Um Dir den Anfang leichter zu machen, habe ich hier ein paar Tips für Dich zusammengestellt - nimm' davon Notiz und dann viel Spaß!!





Wähle einen Virus.



Bring' die Kapseln in die richtige Position für ein Doppel!



Oder einen Dreier!



Sieh, wie die Punkte ansteigen!

SENKRECHT ODER WAAGERECHT

Wenn alles schiefgeht, verlangsame Dein Tempo und schau' Dir den Bildschirm genau an. Vielleicht siehst Du, daß Du eine waagerechte Linie basteln kannst, wenn Du die Vitamine ein bißchen in der Flasche herunterrutschen läßt. Wenn es möglich ist, ist es immer besser, sich auf waagerechte Linien zu konzentrieren, denn, wenn Du einen Fehler machst, kostet es wahrscheinlich nicht so viel.



ZWEI ODER DREI LINIEN VERVOLLSTÄNDIGEN

Wenn Du zwei oder drei Linien vervollständigst, kannst Du dicke Punkte machen und dabei noch Deine Flasche ausleeren. Am einfachsten ist es, wenn Du die Kapseln mit genau dengleichen Farben in einer senkrechten Linie aufreihst, aber wenn Du ein oder zwei Viren mit einschließen willst, wird es ein bißchen kniffliger.

Faxanadu

Also, was soll ein Elfe machen, der vor einer solchen Aufgabe steht? Sich an den Club Nintendo wenden, das soll er machen! Die Reise von der Stadt Eolis durch das zauberhafte Abenteuer von "Faxanandu" ist unser neuestes Tips und Tricks Special.



DAS ABENTEUER FÄNGT HIER AN!

Du beginnst das Abenteuer in Deiner Heimatstadt Eolis. Hier kannst Du den Elfenring von dem Guru X erhalten und ihn benutzen, um eine Audienz bei dem König zu bekommen. Er wird Dir 1500 Goldstücke gewähren, mit denen Du folgendes kaufen solltest:

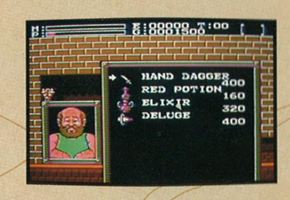
1 Unterricht im Gebrauch von Waffen
2 Unterricht beim Zauberer
3 Dolch
4 Magie "Deluge"
5 Zwei Portionen Fleisch
6 Zwei Jack-Schlüssel

Jetzt kehre zum König zurück, und er wird Dir weitere 1500 Goldstücke gewähren. Damit kannst Du noch zwei Jack-Schlüssel kaufen und auch Elexir sowie einen roten Trank.

Verlasse Eolis und geh' nach rechts, dann nach oben und wieder rechts: dies führt Dich in die Stadt Apolune.

ELFENTIPS

Auf Deiner Reise begegnest Du vielen ungewöhnlichen Feinden, wie zum Beispiel Jumping Eyes und Spike Balls. Um die Augen zu zerstören, bleib' fest stehen und springe dann hoch und steche schnell zu. Gebrauche "Deluge", um die Stachelbälle zu zerstören.

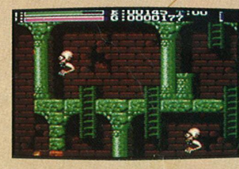


DIE STADT APOLUNE

Als allererstes kaufe ein kleines Schild und noch einen roten Trank. Direkt danach geh' den Guru besuchen, der Dich um ein Level anheben wird, zum Anwärter - wenn Du nicht genug Erfahrung hast, gebrauche die Bildschirme links und rechts, um Erfahrung aufzubauen. Vergiß' auch nicht Dein Mantra (Paßwort) aufzuschreiben - für den Fall eines Falles!

Verlaß' Apolune und gehe durch die erste Tür, zu der Du kommst, benutze den Jack-Schlüssel....

Wenn Du durch die Tür eingetreten bist, gehe weiter nach rechts, bis Du nach oben gehen kannst. Gehe nach links und wieder nach oben und dann gehe nach rechts, bis Du wieder nach oben gehen kannst.



Gehe nach links und wieder nach oben und dann nach rechts, um den Zwerg zu finden. Wenn Du den Bildschirm auf der oberen Kante betrittst, stell' Dich an den Rand und steche zu. Es dauert eine ganze Weile, ihn auf diese Weise zu zerstören, aber der Erfolg ist ziemlich sicher. Wenn Du aber unten auf dem Bild gegen den Zwerg antrittst, bleib' fest stehen und schieße mit der Magie "Deluge" auf ihn. Wenn Du es richtig berechnest, zwingen Deine Treffer den Feind, von Dir zu weichen.

Wenn der Zwerg besiegt ist, sammle das Gold und die Hacke ein und kehre nach Apolune zurück, um Schäden an Dir selbst zu reparieren. Besuche auch den Guru, um ein neues Mantra abzuholen.



Verlasse Apolune wieder und gehe nach rechts, ignoriere dabei die Tür, durch die Du vorher eingetreten bist. Du wirst in einer Sackgasse ankommen, wo Du zwei eigenartig gefärbte Klötze vor Dir hast. Benutze die Hacke, um den Klotz zu zerstören und dann arbeite Dich zur Leiter auf Deiner rechten Seite vor. Dann bewege Dich nach rechts, nach oben nach links und wieder nach oben. Gehe weiter nach rechts, dann nach oben, nach unten und wieder rechts. Hier findest Du die Stadt Forepaw.



DIE STADT FOREPAW

In Forepaw kaufe das lange Schwert und das beschlagene Panzerhemd und besuche natürlich den Guru, um Dein Mantra zu bekommen. Wenn Du noch nicht Deine zwei nächsten Erfahrungslevel erhalten hast, benutze die zwei Bilder links von Forepaw, um Deine Erfahrung und Dein Gold aufzubauen.



ELFENTIPS

Um Deine Erfahrung außerhalb dieser Stadt aufzubauen, besiege den Zauberer auf dem Bild links von Forepaw und dann den Zwerg noch ein Bild weiter links. Gehe solange zwischen diesen Bildern hin und her, bis Du genug verdient hast, um die benötigte Levelzahl zu erreichen.



SETZE DEINE REISE FORT!



Wenn Du Deinen Titel und Dein Mantra erhalten hast, verlasse Forepaw. Bewege Dich nach unten, nach links und wieder nach unten und dann zwei Bilder nach rechts. Benutze die Flügelstiefel, um zwei Bilder nach oben zu fliegen, dort findest Du einen alten Mann an der 1. Quelle. Wenn Du mit ihm redest, bringt er die Quelle zum Sprudeln. Nun kehre zur Stadt Forepaw zurück, gehe ein Bild nach rechts und nimm' dann diese Route:

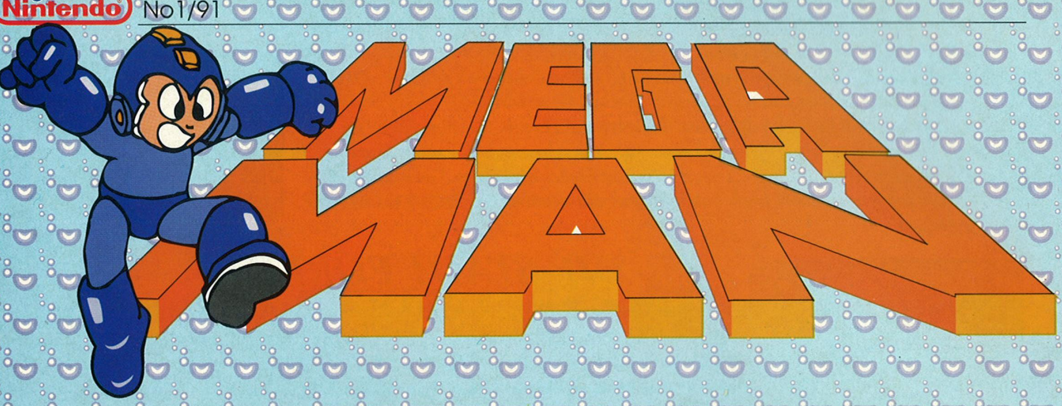


1 Bild nach oben, 2 nach links, gehe durch die Tür mit dem Jack Schlüssel, 2 nach rechts, 1 nach oben, 1 nach rechts, 1 nach oben, 1 nach links, 1 nach oben und 1 nach rechts. Bevor Du wieder nach rechts gehst, mach' Dich auf ein Wettrennen gefaßt -Du mußt Dich mit einem steinewerfenden Zwerg 'rumschlagen. Lauf' nach rechts, um den Steinen auszuweichen und geh' dann nach oben und nach links zur Spitze der Plattformen. Ein Bild weiter rechts findest Du das wichtige Elexir! Bewege Dich damit 2 nach links, 1 nach unten, 1 nach rechts, 1 nach unten, 2 nach rechts und 2 nach oben. Gib dem alten Mann das Elexir, um den zweiten Brunnen zum Sprudeln zu bringen.

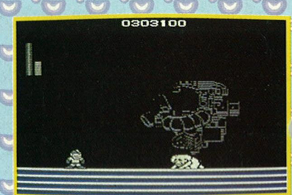


Jetzt gehe 2 Bilder nach unten und 5 nach links. Trete durch die Tür ein und nimm den Jackschlüssel. Gehe dann 2 nach unten, 2 nach rechts, 2 nach unten, links, nach unten und rechts. Trete durch diese Tür mit dem Jackschlüssel ein und stelle die dritte Quelle wieder her. Du erhälst den Rubinring von dem alten Mann. Kehre nach Forepaw zurück, um einen anderen Code zu erhalten und vielleicht einen Titel von dem Guru....

Von hier mußt Du noch weit durch die Nebellande zur Stadt Mascon reisen. Viel Glück!



Nachdem Mega Man Wilys böse Kreaturen besiegt hat, muß er mit dem Doktor selbst kämpfen. Diese finstere Gestalt hat sich mit noch mächtigeren Androiden umgeben und sich im Inneren einer Festung eingeschlossen, die man nicht so leicht durchdringen kann. Aber läßt sich Capcoms größter Superheld im mindesten davon einschüchtern? Natürlich nicht - er wird die Sache bis zum bitteren Ende bringen und die Welt von dieser üblen Bedrohung befreien.

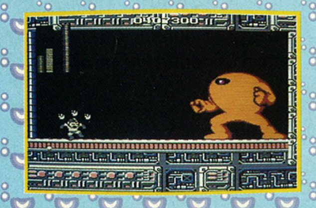


STUFE 1

Die Big Eyes machen von Anfang an Massenangriffe, aber Du kannst sie ganz leicht mit dem Elecstrahl besiegen oder Du läufst einfach unter ihnen durch, wenn sie auf Dich zuspringen. Wenn Du es geschafft hast, an ihnen vorbeizukommen, kommst Du an ein paar Klötzen vorbei, die zuerst zertrümmert werden müssen, bevor Du weitergehen kannst. Dann friere die Brennstäbe ein und klettere die Leiter zum nächsten Bild hoch.



Wenn Du zu den Spießgruben kommst, versuche nicht erst die Lifte zu benutzen, sondern schieße stattdessen einen Magnetstrahl 'rüber und lauf darauf über die Gruben! Sammle die Waffenhülsen ein, klettere die Leiter 'rauf und laß' Dich wieder 'runterfallen, wodurch Du noch mehr Hülsen einsammeln kannst. Wiederhole dies solange, bis Dein Elec- und Dein Magnetstrahl wieder hergestellt sind und dann forste Dich mit dem Magnetstrahl in kleinen Schritten durch das nächste Bild durch.



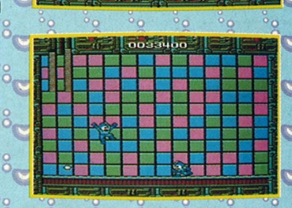
Aber jetzt kommt Rockman!! Um diese Bedrohung zu beseitigen, stelle Dich auf die rechte Seite des Bildes und arbeite Dich nach links vor, wobei Du aber den fliegenden Felsstücken ausweichen mußt. Wenn Rockman ganz ausgebildet ist, sieh' ihm direkt ins Gesicht und schieße mit dem Elecstrahl auf sein Auge. Wenn das Auge berührt wird, drücke schnell auf die Pausetaste - jedes Mal, wenn Du die Pausetaste losläßt, wird ein weiterer Schuß registriert. Dann gehört der Androide Rockman schon bald der Vergangenheit an.



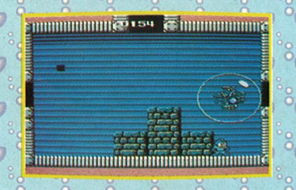
STUFE ZWEI



Die ersten zwei Hauptfeinde sind altbekannte Gegner. Cutman und Elecman sind von ihrem üblen Schöpfer neugeformt, aber nicht verbessert worden, also nicht zu schwierig zu handhaben. Benutze den Revolver für Cutman und die Schneiden für Elecman, und Du wirst Dich schon bald auf dem Weg zu größeren Herausforderungen befinden.



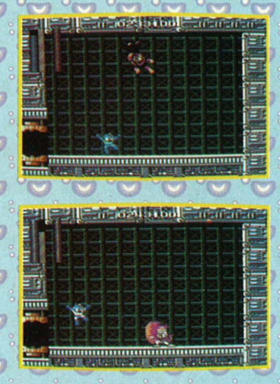
Als nächstes begegnest Du einem erfinderischeren Feind - einem genauen Abbild von Dir selbst! Egal, was für eine Waffe Du benutzt, er schießt zurück, also mußt Du ganz schön schnell sein. Bewaffne Dich mit einem Revolver, da er Dir am wenigsten Schaden zufügt (leider auch Deinem Ebenbild) und schieß' 'drauf los, aber geh' sofort danach in Deckung.



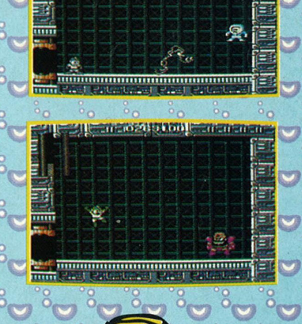
STUFE DREI

Zuerst ist diese Stufe ganz einfach - aber spätestens wenn Du die viereckigen Floaters erreichst, ändert sich das ganz schnell. Nimm' zuerst den Revolver, mit dem Du sie besiegen kannst, indem Du von der linken unteren Ecke auf sie feuerst. Wenn ihre Energie abnimmt, benutze die Gutsman Kraft, um die Klötze auf sie zu werfen.

STUFE VIER - DAS FINALE

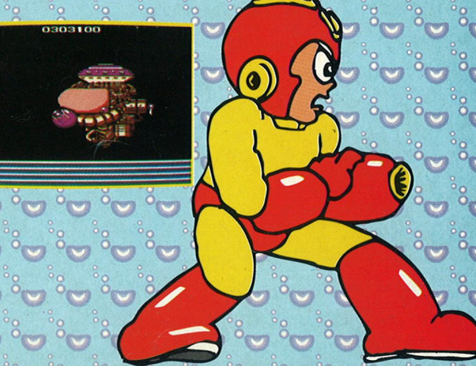


Die Kerle sind alle wieder da! Bombman, Fireman, Iceman und Gutsman sind alle ungebetenerweise wieder zurückgekommen und müssen, bevor Du Dr. Wily bekämpfen kannst, beseitigt werden. Benutze das Feuer gegen Bombman, das Eis gegen Fireman, den Elecstrahl gegen Iceman und die Bomben gegen Gutsman, aber achte immer auf Deine Energie, denn wenn Du nicht aufpaßt, könnte sie sehr niedrig werden.



Als nächstes macht Dr. Wily in seinem riesigen Raumschiff seinen ungebetenen Auftritt. Benutze den Elecstrahl mit Pausensystem, um die Besatzung des Raumschiffes zu zerstören und wende Dich dann Wilys Cockpit zu. Benutze auch hier das Elecstrahl/Pausensystem, und Du wirst schon bald auf Kurs sein, um die Welt zu retten.





GARGOYLE'S Q·U·E·S·T

Seit eine monsterhafte Armee hervorgetreten ist und die Macht ergriffen hat, ist das ganze Ghoulreich in einem furchtbaren Durcheinander. Gargoyle-Firebrand hat die Herausforderung angenommen und will die bösen Feinde im Namen der Gerechtigkeit bekämpfen. Mach' mit, und reise mit ihm, und mit uns durch Capcom's fantastische neue Game Boy Spielkassette - "Gargoyle's Quest"



ZWEI SPIELSZENEN

"Gargoyle's Quest" ist ein außergewöhnlicher Game Boy Titel, weil es hier zwei Arten von Spielszenen gibt. Die erste ist eine Actionfolge, wo Firebrand sich Bild für Bild gegen plündernde Monster vorkämpft und seine großartigen Kampffähigkeiten und Flugkünste einsetzt, um alle Hindernisse zu überwinden. Und dann gibt es auch die Abenteuerszene, in der der heldenhafte Gargoyle das Reich nach Hinweisen und Gegenständen absucht, die ihm auf seinem Weg weiterhelfen können.



TRETE IN DAS REICH EIN!

Die ersten Begegnungen in "Gargoyle's Quest" finden in der Actionwelt statt. Firebrand hat die Aufgabe, das Dimensionsportal zu erreichen, um in das Reich eintreten zu können. Aber zuerst muß er die bösen Ghouls und die Riesenfische besiegen, die in diesem Gebiet wohnen. Er macht vollen Gebrauch von seiner Fähigkeit, sich an Wände anzuklammern, um sich in einer dunklen Höhle mit gefährlichen Nadeln und tiefen Gruben zurechtzufinden. Die stets schlagenden Flügel von Firebrand geben ihm begrenzte Flugfähigkeiten, die er ebenfalls benutzen kann, um Fallen zu vermeiden.

SAMMLE DIE PHIOLEN EIN!

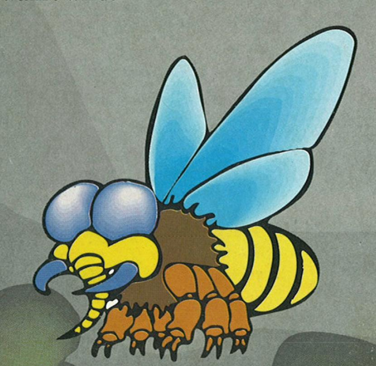
In der Actionwelt kannst Du viele Phiolen finden, die sehr wichtig für das Spiel sind, weil Du damit andere Gegenstände kaufen kannst. Um sie zu erreichen (sie sind alle an kniffligen Plätzen), mußt Du vom höchstmöglichen Punkt abfliegen, und sobald Du die Phiole eingesammelt hast, wieder zu Deiner ursprünglichen Startposition zurückkehren.

BESIEGE DEN SKELETTFISCH!

Wenn Firebrand das Ende der Höhle erreicht hat, kann er durch das Dimensionsportal gehen. Das Portal wird jedoch von einem großen, häßlichen Skelettfisch bewacht, der überhaupt nicht scharf darauf ist, Dich vorzulassen. Es ist keine einfache Aufgabe, diese Bestie zu besiegen, denn der Fisch kann sich trotz seiner Größe ganz schön schnell bewegen und spuckt andere, kleinere Feinde in Deine Richtung aus. Die Kunst ist, genau in der Mitte vom Bild zu stehen und auf den Fisch zu schießen - Du mußt Dich aber schnell aus dem Staub machen, wenn er Dir zu nahe kommt! Mach' weiter so und Firebrand wird schon bald durch das Reich reisen können....

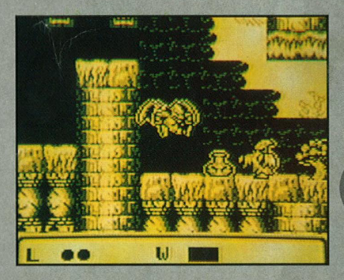
Wenn Du einmal in dem Dorf bist, suche Baron Jark. Diesem armen Kerl hat man den Koboldstock gestohlen, und wenn Du ihm versprichst, diesen für ihn zu finden, wird er Dich mit dem Fingernagel des Zepters belohnen, wodurch Du höher springen kannst. Bleib in dem Dorf, bis Du mit allen Dorfeinwohnern gesprochen hast und finde auch heraus, wo Du ein Paßwort bekommen kannst. (Du findest es in einem der Häuser im Dorf.)

Wenn Du aus dem Dorf herauskommst, gehe in Richtung Norden, über die Brücke und dann nach Osten. Sammle den Talisman ein und gehe weiter nach Süden, dann nach Osten und nach Norden, wo Du den Turm findest, in dem der Koboldstock aufbewahrt wird.





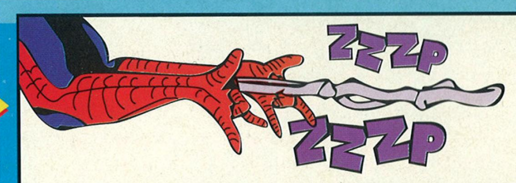
Im Palast gehe nach rechts und an den zwei explodierenden Pflanzen vorbei, klettere den Hang hinauf und dann springe auf die linksseitige Wand zu. Klettere die Wand hoch, gehe nach links und nach oben und dann nach rechts, wo Du eine bewegliche Säule findest. Klammere Dich an dieser Säule fest und arbeite Dich an Ihr herum auf ihre rechte Seite, wodurch Du auf die linke Seite der nächsten Säule springen kannst. Klettere dann die Wand darüber hoch und sammle dabei Phiolen ein und oben angekommen, gehe nach links....



Ab hier bist Du dann ganz auf Dich gestellt. Viele Herausforderungen und Kämpfe warten auf jeden heldenhaften Gargoyle, der es wagt, das Abenteuer einzugehen. Dieses phantastische Abenteuer wird Dir sicher viel Spaß machen, denn es ist wirklich ein ganz tolles und unheimlich fesselndes Gameboy Spiel.

the AMAZING SPIDER-MAN





FEINDE AUS KOMIKHEFTEN

IM 1. ABENTEUER, DAS WEBHEAD FÜR DEN GAME BOY BESTREITET, KÖNNT IHR KOMIKHEFTFEINDE KENNENLERNEN, DIE VERSUCHEN SPIDEY EINS AUSZUWISCHEN UND IHN DAVON ABHALTEN WOLLEN, MARY JANE ZU RETTEN. ABER SIE HABEN NICHT DAMIT GERECHNET, DASS DER CLUB NINTENDO ALLEN GAME BOY SUPERHELDEN EIN PAAR TIPS GIBT, UM SIE KLEIN-KRIEGEN ZU KÖNNEN.



MYSTERIO

WENN DU DAS LETZTE BILD DER ERSTEN STUFE ERREICHST, GEH' AUF DIE RECHTE SEITE UND KAUERE DICH ZUSAMMEN. WENN SEINE GIFTIGEN WOLKEN SICH AUFGELÖST HABEN UND DER SUPER-BÖSEWICHT ERSCHEINT, BEWEGE DICH AUF IHN ZU UND DRESCHE AUF IHN EIN. ER WIRD DANN MIT TELEPORT IRGENDWO INS BILD ABHAUEN. ABER, BEVOR ER DICH WIEDER ANGREIFEN KANN, MÜSSTE ES DIR EIGENTLICH GELINGEN IHN ZU ERREICHEN, UM NOCHMALS ZUSCHLAGEN ZU KÖNNEN. MACH' NUR SO WEITER UND SEINE SIEGESILLUSIONEN WERDEN SICH SCHON BALD IN LUFT AUFLÖSEN!

DER HOB GOBLIN

DER HOB GOBLIN KANN AUF ZWEI ARTEN BESIEGT WERDEN. DIE ERSTE IST, AUF DER OBEREN, LINKEN KANTE ZU STEHEN, SEINEM FEUER AUSZUWEICHEN UND ZU WARTEN, BIS ER AUS DEM BILD DAVON FLIEGT. WENN ER ZURÜCKKOMMT UND AUF DICHZUEILT, KAUERE DICH AUF DEN RAND DER PLATTFORM UND VERSUCHE NACH IHM ZU TRETEN, DADURCH WIRD ER FALLEN. JETZT IST SEIN STOLZ VERLETZT UND SEINE ENERGIE HAT SICH DEUTLICH VERRINGERT.

DU KANNST ABER AUCH MIT NETZWERFERN AUF IHN SCHIESSEN. SO DAUERT ES ZWAR LÄNGER UM IHN ZU BESIEGEN, ABER SEINEN ÜBERRASCHUNGSANGRIFF KANN ER SO NICHT STARTEN.



SCORPION

UM DEN STACHEL AUS SCORPIONS SCHWANZ ZU ENTFERNEN, SCHIESSE EINFACH MIT DEINEN NETZWERFERN AUF IHN. HALTE EINEN GEWISSEN ABSTAND ZU DIESEM KERL UND BEOBACHTE DEN HIMMEL, UM ZU SEHEN, VON WO ER ALS NÄCHSTES FÄLLT.



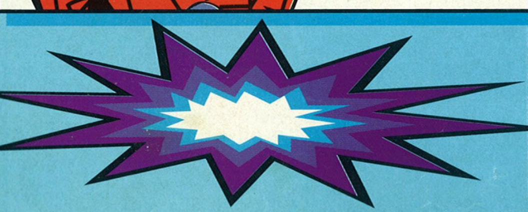
DAS RHINO

ES HAT DIESEN NAMEN, WEIL ES MIT SEINEM HERVORSTEHENDEN HORN AUF DICH ZUKEILT, ABER DAS RHINO IST ZU BESIEGEN. DAS BESTE SIEGESERZEPT IST, ÜBER DAS RHINO ZU SPRINGEN, WENN ES AUF DICH ZURENNT UND DANN, WENN ES BEI DER HINTEREN MAUER ANHÄLT, MIT DEINER GANZEN KRAFT ZU TRETEN UND ZU SCHLAGEN. LASS' ES WIEDER ZURÜCKRENNEN UND WIEDERHOLE DIESE ANGRIFFSMETHODE AUF DER RECHTEN BILDSEITE.



DOKTOR OCTUPUS

EINER VON SPIDERMANS GRÖSSTEN FEINDEN, DOKTOR OCTUPUS, BEGRÜSST DICH ALS NÄCHSTES. MIT SEINEN DRESCHENDEN, MECHANISCHEN ARMEN BEWEGT ER SICH AUF FURCHTERREGENDE WEISE AUF DICH ZU, ALSO BLEIBE FEST STEHEN UND SETZE DIE NETZSCHIESSER EIN. WENN ER DIR ZU NAHE KOMMT, SPRINGE AUF DIE PLATTFORM ÜBER DIR UND LASS' DICH AUF DER ANDEREN SEITE WIEDER HERUNTERFALLEN. WENN DU JETZT VOLLE ENERGIE HAST, IST DER RICHTIGE ZEITPUNKT GEKOMMEN, UM IHM ZU ZEIGEN, WER HIER DER BOSS IST UND IHM EIN PAAR DEINER FLIEGENDEN TRITTE ZU VERSETZEN.





SPEZIALTIPS UND TRICKS

HAMBURGER SCHMÜCKEN DIE MEISTEN STUFEN, ABER DU MUSST SIE GANZ SORGFÄLTIG SUCHEN. DER ENERGIESPENDENDE SCHNELLIMBISS ERSCHEINT IN FENSTERN IN DEN ERSTEN ZWEI STUFEN, AUF PLATTFORMEN IN DER DRITTEN STUFE UND AUF BAUMWIPFELN IN DER VIERTEN STUFE.



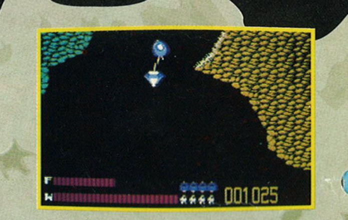
Werde noch heute ein Mitglied des Verbands der Weltalljäger! Als offizieller "Solar Jetman" sollst Du eine Planetengalaxie absuchen und nach Teilen des sagenumwobenen Goldenen Kriegsschiffes forschen. Die Arbeitszeit ist sehr lang und sehr hart, aber der Lohn ist hoch, also mach' mit, Dein Glück und Erfolg sind gleich um die Ecke!

DAS HANDBUCH DES WELTALLVERBANDS

Alle neuen Mitglieder erhalten dieses unbezahlbare Handbuch - bewache es mit Deinem Leben - nur die echten Jäger kennen die Geheimnisse, und es hätte katastrophale Folgen, wenn ein normaler Weltraumkadett es lesen würde.

REGEL EINS - DER JETPOD

Der Jetpod ist Dein ganzer Stolz. Er ist mit starken Kanonen ausgerüstet, um mit feindlichen Außerirdischen fertigzuwerden, sowie Rückstoßmotoren, um starken Schwerkräften entgegenzuwirken und einem Magnetstrahl, um nützliche Gegenstände zu packen. Du wärst ohne ihn völlig aufgeschmissen! Falls Dein Pod zerstört wird, mußt Du auf Deinen Jet Pac zurückgreifen und sobald wie möglich zu Deinem Mutterschiff zurückkehren. Greife die Außerirdischen NICHT an, wenn Du nur Deinen Jet Pac hast - sie würden Dich zunichtemachen, bevor Du überhaupt sagen kannst "papp".



REGEL ZWEI - AUßERIRDISCHE GEGENSTÄNDE

Auf jedem Planet gibt es eine Reihe von Gegenständen, wie Brennstoff, Diamanten, neue Waffen sowie Geräte und Teile des goldenen Kriegsschiffs. Benutze den Magnetstrahl, um sie in das Mutterschiff zurückzubringen, aber denke an das zusätzliche Gewicht! Unvorsichtige Jetman könnten hier alles verlieren - ihre Fracht, ihren Pod und sogar dieses Buch, und DANN würdest Du wirklich in der Tinte sitzen!

REGEL DREI - PLANETEN ERFORSCHEN

Wenn Du alle vorhandenen Gegenstände, einschließlich des Teils vom goldenen Kriegsschiff, eingesammelt hast, kannst Du zum nächsten Planeten abfliegen. Du bekommst ein Paßwort, das Du später benutzen kannst, und die Gelegenheit, Waren zu kaufen. Sei aber vernünftig und wirf Dein Geld nicht zum Fenster 'raus!





5..4..3..2..1..TAKE OFF!!

Also OK, Du hast die drei Grundregeln des Verbands gelernt und Du hast Deinen Jet Pod - Du bist jetzt ein voll qualifizierter Jäger! Komm' wir holen uns jetzt das goldene Kriegsschiff!

PLANET PRELUDON SCHWERKRAFT 8, DURCHMESSER 7

Preludon ist kein großer Planet, und schon garnicht für einen Weltraumjäger! Solar Jetman soll zuerst nach links fliegen und dann nach unten, wobei er sich immer links halten muß. Hier unten findest Du das Schild, mit dem Du Dich ausrüsten kannst, wenn Du es zum Mutterschiff zurückbringst (VERBANDSHINWEIS: Alle Gegenstände müssen zum Mutterschiff zurückgebracht werden, da man nur einen auf einmal tragen kann.) Fliege danach nach links, nach unten und nach rechts, laß den Diamanten liegen und fliege für Brennstoff nach oben. Nachdem Du ihn weggebracht hast, kehre zurück und sammle den Diamanten ein, den Du auch zum Mutterschiff zurückbringst. Geh' jetzt das Teil des goldenen Kriegsschiffs holen. Betrete nun die Biegung unten, wo Du Brennstoff finden und die Schießtürme zerstören kannst und befördere das Teil durch den Transporter. Bevor Du diese Zone verläßt, zerstöre den Pod, da Du dadurch größere Genauigkeit für die Cyberzone bekommst.



INTERSTELLARES EINKAUFEN

Bevor Du zum nächsten Planeten fliegst, mußt Du einen Teil Deines sauer verdienten Geldes ausgeben. Wenn möglich, kaufe die Zeitbomben (um die Super Anti-Schwerkraftplaneten zu zerstören), Pakete mit Titaniumkugeln (um Deine Schießleistung zu erhöhen) und leistungsfähige Motoren (um mit der großen Schwerkraft fertigzuwerden).



PLANET MEXOMORPH SCHWERKRAFT 34, DURCHMESSER 31

Flieg' am Anfang nach links, an der Oberfläche des Planeten entlang. Flieg am Treibstoff vorbei und nimm den Booster auf und kehre dann zum Treibstoff zurück. Flieg' nach links und dann nach unten, um mehr Brennstoff und einen Diamanten zu bekommen, aber gebrauche nicht den Teleport, da es viel leichter ist, diese Gegenstände in Dein Raumschiff zurückzufliegen. Fliege nach links und wieder nach unten und zerstöre den doppelläufigen Kolbenpumper, wodurch Du das Navigationsgerät bekommst. Wenn Dein Pod an dieser Stelle zerstört wird, kannst Du immer noch die zwei nahegelegenen Ersatzpods benutzen. Du wirst dort auch einige Brennstoff- und Energiekapseln finden.



Wenn Du alle diese Sachen zurückgebracht hast, fliege vom Mutterschiff nach rechts und nach unten, und halte Dich, um das Portal zu finden, beim Herunterfliegen immer links. Um eintreten zu können, mußt Du die Anti-Schwerkraftplaneten zerstören.

Wenn Du einmal innerhalb der Zone bist, geh' nach unten und zerstöre unterwegs alle Napf-Kanonen. Fliege das Schiffsteil in den Teleport, indem Du Dich daneben aufreihst und das Schiffsteil diagonal auf der rechten Seite des Pods hast (das erfordert wahrscheinlich etwas Übung). Zerstöre auch diesmal Deinen Pod, bevor Du wegfliegst....



INTERSTELLARER SPAß

Man muß nicht unbedingt verrückt sein, um die schwierige Aufgabe des "Solar Jetman" zu übernehmen. Dreizehn Planeten voll Action erwarten alle Mitglieder des Verbands. Spannende Action, ein lustiges Thema und eine brilliante Steuerung machen dieses Spiel zu einem der besten. Es wird bald Euer Lieblingsspiel sein. Mach' mit bei den Weltalljägern - Du wirst es nicht bereuen!



In einer entfernten Ecke der Galaxie entwickeln sich große Probleme - die Burai sind im Anmarsch! Diese Rasse von Superhirnen ist dabei, eine Riesenarmee von Robo-Mutanten zu schaffen, die ihnen dabei helfen soll, das ganze Universum an sich zu reißen, und sie sind jetzt auf ihrem Weg zu Eurer Welt!

Als Einzelkämpfer, der ausgeschickt worden ist, um sie zurückzuweisen, mußt Du die Mutationen der Burais angreifen und sie im Herzen ihres Verteidigungssystems treffen. Also schnalle Dir Deinen Protonenrucksack um, lade Dein Lasergewehr und zeig' mal ein paar Außerirdischen, was hier gespielt wird!

WAFFENTECHNIKEN



Dieser Buraikämpfer ist kein Anfänger, wenn es um die Bekämpfung von bösen Außerirdischen geht. Er kann seine Waffe in acht verschiedene Richtungen abschießen, wodurch er die volle Kontrolle behält, egal wie intensiv die Action auch ist. Du kannst auch die Buchstaben der Außerirdischen benutzen und sie als durchschlagkräftige Waffen einsetzen. Es gibt den Laser, die Megaton Raketen und den Sonic Ring, und jede Waffe hat unterschiedliche Wirkungskräfte.

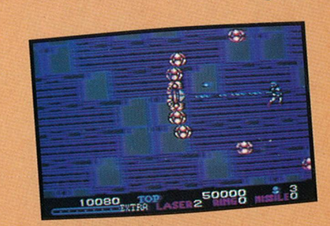
DER KAMPF MIT DEN AUßERIRDISCHEN

Obwohl Dein Einmann-Angriff die Außerirdischen zuerst überrascht hat, brauchen sie nicht lange, um sich wieder neu zu formen. Die Bohrkäfer, Hornissenbomber, Monstermotten und Kneiftatzen greifen in tödlichen Formationen an und müssen so schnell wie möglich fertiggemacht werden. Und auf jedem Level gibt es die Bewacher - große, häßliche Bestien, die man nur mit vielen Schüssen zerstören kann. Halt' Dich auf diesen Bildern nicht auf - Du mußt vorwärtskommen und schnell handeln, wenn Du überleben willst!

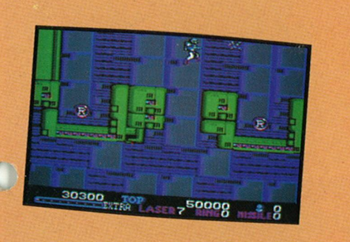


LEVEL EINS

Die Action fängt hier an. Bereite Dich von Anfang an auf Formationsangriffe vor, da diese Außerirdischen nicht von der Sorte sind, die sich viel Zeit lassen. Ein Ratschlag ist, nicht für die Waffenbuchstaben nach vorne zu rennen - laß sie auf Dich zukommen. Ansonsten kannst Du Dich in Weltallstaub verwandeln, bevor Deine Aufgabe überhaupt je angefangen hat!



Der Bildschirm rollt zu diesem Zeitpunkt waagerecht und natürlich auch senkrecht, wenn Du auf und ab gehst. Dadurch kannst Du zusätzliche Waffenpods und andere nützliche Gegenstände finden.



Der Hauptgegner am Ende der ersten Stufe ist die Riesenkrabbe. Ihre schlagenden Fangarme sind ganz schön gefährlich, also versucht' ihnen auszuweichen und schieße die drei Energieaugen in Ihrem Körper kaputt. Es ist einfach, das erste Auge zu treffen, aber die anderen zwei sind sehr trickreich. Viel Glück!

Manövrier' hinter dem Rücken dieses Feindes, um Dir einen Stoß in seine schwache Stelle zu erlauben.

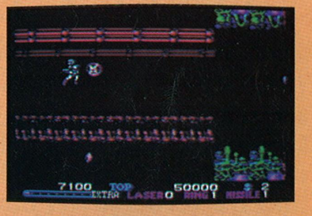




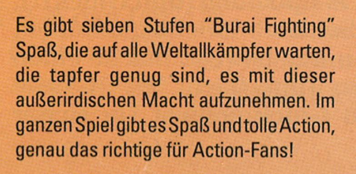


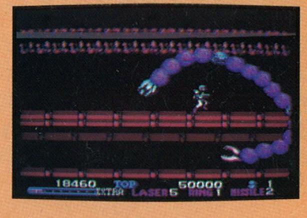
LEVEL ZWEI

Mensch, es ist ganz schön dunkel hier unten! Kreisende Arme, machen die Situation noch schwieriger, und Du mußt ihre Bewegungsmuster herausfinden, um ihnen auszuweichen.



Ganz kurz, bevor sich das Bild nach unten bewegt, siehst Du zwei nützliche Waffengegenstände. Du mußt schnell handeln, um sie einzusammeln, denn sonst wird Dich das Dach erdrücken. Es gibt viele andere Buchstaben wie diese, die genauso schwierig zu fassen sind. Wenn es einfach zu schwierig scheint, dann laß' sie besser liegen - es gibt genug andere auf dieser Stufe, die leichter zu erreichen sind. Der Schlundwurm ist der Endgegner auf Stufe zwei, und er ist eine ganz schön harte Nuß. Schieß' die farbigen Abschnitte weg, um ihn in zwei Teile zu spalten und dann spreng' ihnen die Schwanzteile weg, um sie ganz zu zerstören....

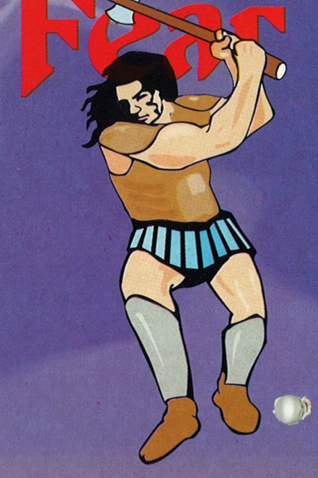




Es gibt sieben Stufen "Burai Fighting" Spaß, die auf alle Weltallkämpfer warten, die tapfer genug sind, es mit dieser außerirdischen Macht aufzunehmen. Im ganzen Spiel gibt es Spaß und tolle Action, genau das richtige für Action-Fans!

WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear



In Kuros aufregendem Abenteuer im "Fortress of Fear" begegnet er vielen mächtigen Dämonen, die das Ende jeder Stufe bewachen. Ihre Geschwindigkeit und Grausamkeit stellen eine Macht dar, mit der man rechnen muß, also haben wir hier ein paar Spezialtips zusammengestellt, die Dir auf Deiner Abenteuersuche weiterhelfen. Viel Glück!



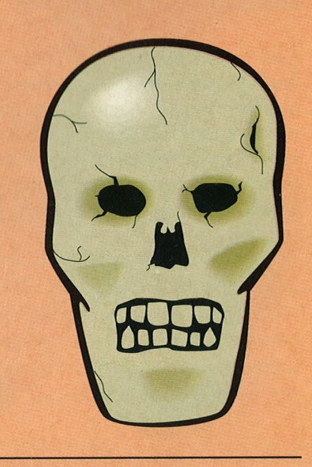
LEVEL 1 - DIE RIESENFLEDERMAUS

Um die Fledermaus zu beseitigen, springe zuerst auf die mittlere der linken Plattformen und warte, bis die Fledermaus vorbeifliegt. Kehre dann wieder auf die obere Plattform zurück, wo Du Dich in der richtigen Stellung befindest, um sie mit Hieben nach oben zu schlagen. Laß Dich danach wieder fallen und schlage sie, wenn sie herunterfliegt. Wiederhole dieses Manöver, bis sie zu Deinen Füßen liegt und gehe dann zur nächsten Stufe weiter.

LEVEL 2 - DER SCHÄDEL

Sobald Du das letzte Bild der Stufe zwei betrittst, wirst Du von einer Horde kleiner Schädel angegriffen, die alle mit einem Hieb in Kopfhöhe zerstört werden können. Nimm' Dir Zeit, wenn Du den Bildschirm überquerst, denn nur eine falsche Bewegung genügt, und Du verlierst viel Energie!

Du brauchst eine sehr gute Zeitplanung (und Glück?!), um in den beweglichen Schädel hineinzukommen. Wenn sich der Kiefer nach unten bewegt, mache einen kleinen Sprung auf ihn zu (nur leicht die A-Taste antippen). Mit ein bißchen Glück solltest Du sicher darin landen.



LEVEL 3 - RÜCKKEHR DES SCHÄDELS

Er ist wieder da und dieses Mal hat er seinen Papa mitgebracht. Unser freundlicher, klaffender Schädel ist auch am Ende von Stufe drei zu finden. Dieses Mal hat er noch einen anderen Schädel, der dabei von Schritt zu Schritt springt. Du kannst ihn am besten mit einem hohen Hieb besiegen, dabei springe zwischen den Schritten hin und her, um ihm auszuweichen. Solange wie Du ihm einen Schritt voraus bist, gibt es keine Probleme.

METHODEN DES KRIEGERS

Es gibt viele listige Tricks in "Wizards and Warriors", wie zum Beispiel, über den Bildschirm klettern oder Geheimtüren suchen. Es folgen ein paar dieser Tricks - erzähl' uns doch, ob Du noch mehr findest!

LEVEL EINS:

Gehe am Start nach links und Du findest einen Zusatzschlüssel und noch ein Leben!

Geh' durch die untere Tür am Ende von Stufe 1-1, und Du findest Edelsteine und ein weiteres Leben.

Steige am Ende von Level 1-2 in den Lift ein und springe oben nach links, wo Du eine Geheimtruhe und noch mehr Edelsteine findest.

LEVEL ZWEI:

Am Ende von Level 2-1 springe auf die dritte Plattform und springe zur Oberkante des Bildes. Dort bekommst Du ein Extraleben und noch mehr!

Beende Level 2-2 ganz schnell, indem Du in die obere linke Ecke des ersten Bildes gehst und springe über die Mauer. Gehe auf der Mauer entlang und laß Dich zur Tür herunterfallen (Du brauchst einen Schlüssel!).

HIGH SCORES

CASTLEVANIA

Pual Van Berkel	Holland	1182330
Laurent Virzi 14	Frankreich	1023100
Henri Jansen	Holland	999900

COBRA TRIANGLE

Simon Steiner	Schweiz.	997350
Kurt De Brovwer	Belgien	991950
Olivier Spiess	Schweiz.	988900
Ian Culverhouse 24	UK	988150

GOLF

Keith Boyle 32	UK	-17
Robert Lillis 11	UK	-15
Terry Symes	UK	-15
Mark Booker	UK	-13
Eduardo Baeza	Spanien	-12
Ines De Bagnation	Spanien	-10
Alejandro Faull	Spanien	-8

GRADIUS

Sander Van Liempo	Holland	9999900
Laurent Hedin	Frankreich	7683400
Alain Mquigneau 17	Frankreich	5000600
Henri Jansen	Holland	4143000
Arie Van De Greop	Holland	3833500
Ludoviv Hoffmann	Frankreich	2797900
Sebastien Tabet 13	Frankreich	2093800

GHOSTS 'N GOBLINS

Markus Steindl	Österreich	621500

KID ICARUS

Lubbertus Norder	Holland	9999999
Sylvia Staal	Holland	9999999
Michael Quaars	Holland	9999999

KUNG FU

Patrick Jenni	Schweiz.	983580
Lamaire Dimitri	Belgien	654810
Juan Carlos Martinez	Spanien	589000
Michael Monceau 17	Frankreich	575160
Michael Aslher	Österreich	503370

MEGA MAN

Marcel Droogh	Holland	9999900
Christian Rodbalh	Österreich	9996500
Nicol Van Haaften	Holland	9830600

LIFE FORCE

Marck Kolsinki	Frankreich	6970500

PINBALL

Il Van Berg	Holland	999880
Le Bris 15	Frankreich	999750
Walter Podolak	Schweiz.	971550
Cyrille Leger 14	Frankreich	465860
Serge Leger 40	Frankreich	407240

R.C. PRO-AM

Franky De Brovwer	Belgien	333227
Gregory Hamon 14	Frankreich	265357
Mayjumi Oda	Spanien	264251
Alan Oppermann 15	Frankreich	259639
Fabien Dubois 14	Frankreich	259043
Estebain Bofill	Spanien	247196
Luis Alverto Matines	Spanien	201121

ROBOWARRIOR

Christian Crowley 8	UK	3185700

TETRIS

Arie Kop	Holland	156361
Joffrey Tollet	Belgien	78048

WIZARDS AND WARRIORS

Thieeey Mege	Frankreich	533845
Jean-Roch Poitout	Frankreich	495505
Luis Junguitu Irisarri	Spanien	486540
Cedric Nivois 14	Frankreich	349805
James Green 12	UK	329540
Mathieu Linder 12	Frankreich	324515
Kristian Kelliher 11	UK	309430
Curtis Stansfield 8	UK	229000

So, das war's! Wenn Ihr diese High Scores schlagen könnt, dann schickt ein Foto, auf dem die Punktzahl deutlich zu erkennen ist, mit Eurem Namen, Alter, Anschrift an:
Club Nintendo, Postfach 1501, D-8754 Großostheim.

TOP FÜNF SPIELE

Welche sind die beliebtesten Spiele der NES Besitzer? Club Nintendo Leser in ganz Deutschland haben uns eine Liste Ihrer fünf Lieblingsspiele geschickt. Diesmal ist es den Weihnachtsrennern Rattle & Roll gelungen, in diese Liste der klassischen Spiele aufgenommen zu werden. Also - macht weiter so, Luigi freut sich schon auf Eure Post!

1-Adventure of Link
2-Super Mario Bros
3-Legend of Zelda
4-Snake Rattle N Roll
5-Track and Field

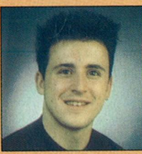
Schickt uns weiterhin Eure Top Fünf Liste (in der richtigen Reihenfolge) an die bekannte Adresse.



SPIELER PROFILE

HOTLINE MITARBEITER

Sobald Du eine unserer Hotline Nummern 0130/5806 oder 0130/5632 anrufst, wird sich eine junge Dame oder ein junger Mann aus unserem Club Nintendo Team bei Dir melden. Damit Du eine Vorstellung davon hast, was das für Leute sind, die mit Dir telefonieren, werden wir ab jetzt in jedem Club-Heft je einem Mitarbeiter jeweils aus der Spiele- und Konsumentenberatung vorstellen!



NAME: Michael Friesl
ALTER: 21
BEI NINTENDO SEIT: Juli 90
LIEBLINGSSPIELE: Ich bin der Leiter der deutschen Nintendo Hotline und dank Mario's Unterstützung, können wir alle Nintendo Spiele am Game Boy und Nintendo Entertainment System testen und spielen. Da ich ein Fan von Rollenspielen bin, spiele ich am liebsten die klassischen Adventure von Hyrule's Lieblingshelden Link und auch das neueste Nintendo Abenteuer Faxanadu ist einer meiner Favoriten.
NES UND GAME BOY LEISTUNGEN: Ich habe mehrere Nächte damit zugebracht, die Schlange Roll im Alleingang zum Mond zu bringen und Faxanadu habe ich innerhalb von drei Tagen durchgespielt. Super Mario Land war das erste Game Boy Spiel, das ich bis zum Ende gespielt habe. (Tatanga erinnert sich heute noch an diesen denkwürdigen Tag). Abgesehen davon, bin ich in der glücklichen Lage, alle Nintendo Spiele zu spielen und muß sie auch durchspielen, damit unser Spielewissen immer auf dem neuesten Stand ist!
HOBBIES: Wenn man Videospielen als meine Arbeit ansieht, faulenze ich gerne in meiner Freizeit. Ich spiele ansonsten manchmal Dart und sprotlich betätige ich mich beim Turniertanz. (Luigi hat noch keine Partnerin gefunden, sonst würde er auch mittanzen).
ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Endlich ein Mittel gegen das Tetrisfieber zu finden (Siehe Seite 4/5 in diesem Magazin) und Super Mario 1 in weniger als 15 Minuten durchzuspielen. Beruflich habe ich mein Traumziel schon erreicht.



NAME: Nicole Stenzel
ALTER: 22
BEI NINTENDO SEIT: Juli 90
ÜBER MICH: Ich bin die Frau der ersten Stunde in der Nintendo Kundenberatung und habe in dieser Funktion auch gleichzeitig die Korrespondenz zusammen mit Luigi übernommen.
LIEBLINGSSPIELE: Super Mario Land auf dem Game Boy - eigentlich Super Mario 1, aber meinen Fernseher kann ich nicht in die Tasche stecken.
BESONDERE LEISTUNGEN: In der Konsumentenberatung hatten wir einige NES-Anschlüsse über das Telefon. Mein längstes Telefonat dafür war 54 Minuten lang, aber das NES lief hinterher und Super Mario erschien auf dem Bildschirm.
HOBBIES: Ich bin eine Leseratte und freue mich besonders über die vielen netten Briefe, Zeichnungen und High Scores, die Nintendo Fans an uns schicken. Ansonsten spiele ich sehr gerne mit meiner Tochter (sie ist Game Boy Spieler der jüngsten Generation - Mario ist ganz begeistert!) und ab und zu reite ich in meiner Freizeit!
ZIELE FÜR DIE ZUKUNFT: Da ich mich gerne mit Menschen beschäftige, ist die Konsumentenberatung ein starker Job! Außer sechs Richtigen im Lotto und jeden Tag einen Riesenpostsack voller Briefe von Euch habe ich keine besonderen Wünsche für die Zukunft!

SPIELENEUVORSTELLUNGEN



Es war eine ziemliche Überraschung, ein Schachspiel auf dem NES und Game Boy zu sehen. Aber eine viel größere Überraschung sollte auf uns warten, denn innerhalb von wenigen Minuten, nachdem wir eingeschaltet hatten, waren wir gefesselt!!



Es gibt zwei Ansichtsarten - entweder ein bildschirmgroßes Brett mit großen, detaillierten Spielfiguren oder ein kleineres Brett, das zusätzlich die Koordinaten für jeden Zug anzeigt. Die normalen Schachregeln gelten, einschließlich der Rochade und anderer komplizierter Züge. Beide Ansichten ermöglichen ein tolles, interessantes Schachspiel.



Es gibt nahezu unendlich viele Möglichkeiten. Es gibt eine Reihe von Spiellevels. Du kannst Züge rückgängig machen, die Figuren zur Übung aufstellen und vieles mehr. Man kann auch mit zwei Spielern spielen, und Du kannst Dich mit einen Freund messen.

Es lohnt sich auf jeden Fall "Chessmaster" anzusehen. Du könntest sogar dazu angeregt werden, Schach zu erlernen, wenn Du es nicht schon spielst. SCHACH mit!!



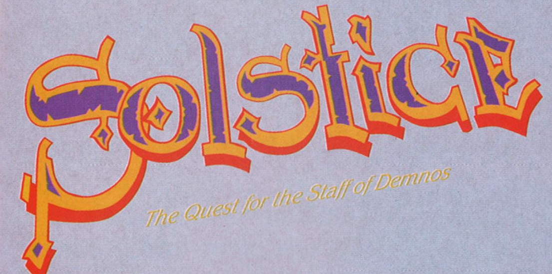
Wichtige Nachricht an Agent X alias Low Gravity Man. Wir stehen vor einer schwierigen Situation. Eine Horde von Außerirdischen hat den Planeten 2 im Orionsektor überfallen und ist dabei, di Androiden umzuprogrammieren, so daß sie in Zukunft Menschen angreifen. Wir brauchen Hilfe hier unten, und Du bist der einzige, der uns retten kann! Bitte beeile Dich - wir haben nicht mehr viel Zeit!!



Du mußt nun, ausgerüstet mit den Grundwaffen, die Rolle von Low G Man übernehmen und mit den üblen Außerirdischen kämpfen. Fünf mit Action vollgepackte Level warten in diesem Spiel im Arkadestil auf Dich. Es ist vollgepfropft mit Außerirdischen und Waffen. Springe in ein Hover oder ein Spidermobil, kämpfe Dich auf Deiner Suche nach Frieden durch Höhlen, Raumschiffe und Hi-Techstädte vor. Gebrauche für den Angriff Speere oder Gewehre und verteidige Dich vor den Horden von Außerirdischen mit Bonusschilden - Du brauchst auch ein bißchen Glück, um hier lebend durchzukommen!

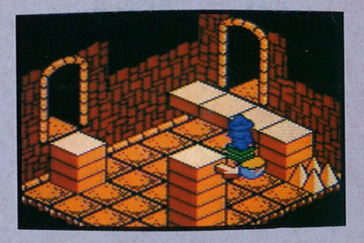


"Low G Man" ist eine gut dargestellte, schnelle und kraftvolle Spielkassette, die Freunden von Spielen wie "Gradius" oder "Section Z" gut gefallen wird. Das geht ins Blut!



Trete ein in die dreidimensionale Zauberwelt von "Solstice" und mache mit bei dem Abenteuer, die Prinzessin Eleanor aus einem verzwickten Labyrinth zu befreien. Die Graphik ist Spitze und zeigt, was das NES alles leisten kann und die intensive Spielfolge hat regelrechte Zauberkräfte.

"Solstice" ist eine Mischung aus Action, Abenteuer und Strategie. Hier brauchst Du nicht viele Monster zu bekämpfen. Stattdessen mußt Du Dich in einem Labyrinth mit 250 Zimmern zurechtfinden und die Gegenstände benutzen, die Du unterwegs eingesammelt hast. Schlüssel, Tränke, Elfenbeinstiefel und vieles andere liegen in diesem komplizierten Labyrinth herum und warten auf einen tapferen Abenteurer, der sie findet und sie gebrauchen kann.





Die Prinzessin Eleanor vor dem verschrobenen Zauberer zu retten, erfordert schon einiges. Er hat gefährliche Fallen und Kreaturen in seiner Festung hinterlassen, um Deine Versuche zu vereiteln. Was Dir nur die Wahl läßt, diesen Dingen auszuweichen. Aber sei tapfer und versuch' Dein Bestes - es wartet schließlich eine Dame darauf, gerettet zu werden!!

Atomic Punk

Wenn Du ein Spiel wie "Robowarrior" für den Game Boy suchst, dann brauchst Du nicht noch weiter zu schauen. "Atomic Punk" ist im Stil sehr ähnlich, und es ist genauso schnell und fesselnd wie der NES Klassiker.

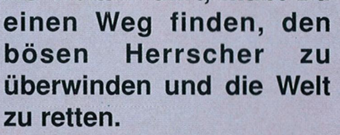
Sowohl im ersten Atomic Punk Modus als auch im schweren zweiten Atomic Punk Modus mußt Du Dich in einem komplizierten Labyrinth zurechtfinden, Klötze zerstören und Gegenstände suchen. Um jeden Level zu beenden, mußt Du die verschiedenen Feinde mit Bomben besiegen, die auf dem Bildschirm herum-schweifen. Du mußt die Sprengungen schon gut timen, um die Außerirdischen zu erwischen. Also - geduldig sein.

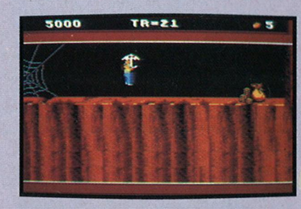
Wenn Du sie alle zerstört hast, mußt Du die Tür finden, um zur nächsten Stufe zu entwischen.

Obwohl die Idee ziemlich einfach ist, ist die Spielfolge von "Atomic Punk" faszinierend und sehr spannend. In einer anderen Ausgabe von Club Nintendo werden wir eine ausführliche Beschreibung geben - bis dann!

A BOY AND HIS BLOB

Es gibt große Probleme in Blobolonia, und es ist Deine Aufgabe, den Tausenden von zerknirschten Blobs zu helfen. In diesem phantastischen Abenteuer, das Dich tief unter die Erdoberfläche und noch hinaus ins Weltall führt, mußt Du einen Weg finden, den bösen Herrscher zu überwinden und die Welt zu retten.

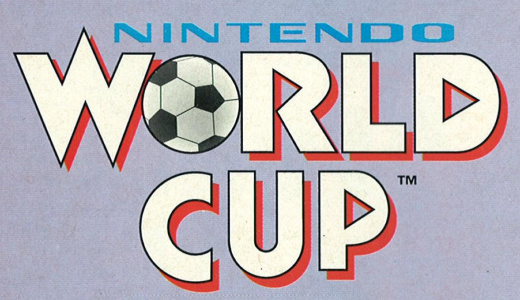






Die Blobs essen unheimlich gerne Weingummis - jedes Mal, wenn Du sie damit fütterst, können sie eine andere Form annehmen! Leitern, Löcher, Vögel, Trampoline und sogar Raumraketen sind verschiedene Möglichkeiten, die benutzt werden können, um aus brenzligen Situationen herauszukommen. Wenn Du das Spiel erforschst, wirst Du alle Hilfe gebrauchen können, die Dir Dein Blob bieten kann. Die Spielfläche ist wahnsinnig groß und stellt Dich vor eine Reihe von schwierigen Aufgaben. Du mußt während des ganzen Spiels schnell handeln und denken!

"A Boy and His Blob" ist ein Spiel voll Witz und Spaß, mit astreinen Graphiken und lustigen Personen. Es ist auf jeden Fall sein Geld wert!



Du hast es auf dem NES mit dem Weltfußball aufgenommen - jetzt versuche es mit einer Miniversion auf dem Game Boy. Du kannst Dein Land, wo Du willst und wann Du willst, zu Fußballruhm führen.

Jeder kennt die richtigen Fußballregeln, aber im "Nintendo World Cup" gehen ein paar neue Ideen in das Spiel ein. Begeistere die Mengen mit Flugkopfbällen und hohen Schüssen, schrei' Deinen Mitspielern zu, daß sie den Ball passen sollen oder bring' Deinen Gegner mit einem blitzschnellen Angriff ins Schleudern - hier ist kein Platz für Spieler, die sich mit vorgetäuschten Schmerzen auf dem Boden hin- und herwinden. Und dazu gibt es noch andere Wahlmöglichkeiten, wie zum Beispiel Spieltaktiken und Platzbeschaffenheit, und Du hast dann einen echten Weltmeisterschaftskandidaten in der Hand.

Mit der Steuerung von "Nintendo World Cup" kannst Du so gut wie alles machen und die niedlichen Illustrationen sind einfach Spitze. Jeder Spieler hat sein eigenes Gesicht und verschiedene Gesichtsausdrücke, wenn er gefoult wird. Tragbare Fußballaction für alle Sportfans!



NINTENDO WORLD CUP



WENN DU LERNST, DIE FALLRÜCKZIEHER...

....und Flugkopfbälle richtig zu berechnen, dann wirst Du schon bald ohne Probleme die Spiele gewinnen. Du kannst dann von beliebigen Plätzen aus schießen und Tore erzielen - sogar aus Deiner eigenen Hälfte.

Hier sind die besten Teams:



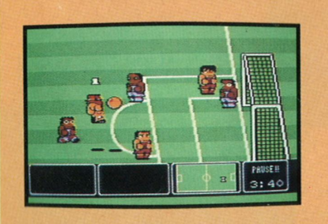
ITALIEN

Dieser Schuß fliegt schneller als der Bildschirm scrollen kann! Nach dem Viertelfinale ist es aber nicht mehr so leicht, diesen Torschuß zu plazieren.



RUßLAND

Der berühmt berüchtigte Sibirienknaller ist stark genug, um sowohl den Torwart, als auch den Ball ins Netz zu schießen.



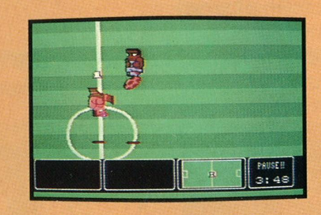
BRASILIEN

Die südamerikanischen Meister des Fußballs haben den unaufhaltbarsten aller Schüsse. Er ist einfach nicht zu halten!



DEUTSCHLAND

Der Schuß unserer Nationalmannschaft wird die Gegner durcheinanderbringen, aber gelegentlich geht er über die Latte.

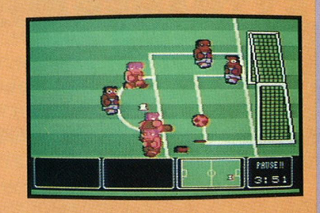


ARGENTINIEN

Diese Kerle können aus jeder Ecke des Spielfeldes schießen und trotzdem noch mit ihrem Bananenschuß Tore machen. Am besten stellst Du Dich neben den gegnerischen Spieler, an den der Torwart den Ball weitergibt und führst dann einen Hochschuß durch, wenn der Ball wieder runterkommt.



Eine andere Art, leicht Tore zu schießen, ist Deine Mannschaftskameraden in der oberen Hälfte des Spielfeldes spielen zu lassen und Dich auf der unteren linken Kante des Elfmeterraums zu plazieren Wenn Dein Spieler ins Blickfeld kommt, bring' Deinen Mannschaftskamarad dazu, den Ball zu Dir zu passen und schieß' ihn ins Netz.



Die Taktiken haben einen großen Einfluß auf das Spiel. Die besten Wahlmöglichkeiten sind:

BALL PASSEN
HÄUFIG SCHIEßEN
GEGNER STOREN
TORWART AUF DEN ELFMETERRAUM BEGRENZEN

Auf diese Art hast Du Deine Mannschaft ganz gut unter Kontrolle, aber die Spieler geben den Ball auch unter sich ab, wodurch mehr Chancen geschaffen werden.

KWIRK

MIT EIN BISSCHEN HILFE....

...Auf einigen Level kannst Du Hilfe von einem anderen kleinen Charakter erhalten. Drücke auf die SELECT Taste, um ihn zu benutzen, und setze ihn dahin, wo er Dir am meisten nützt. Zum Beispiel muß Kwirk auf einem Bildschirm einen Klotz gegen die Endwand schieben. Als erstes setze den kleinen Kerl dahin, wo der Klotz hinkommen wird, sodaß er ihn wieder hochschieben kann, denn sonst könntest Du nicht mehr aus dem Zimmer raus (z. B. Level 1,6). Du mußt auch daran denken, daß beide Personen den Raum verlassen müssen.

TETRIS (GAME BOY)

FÜR DIE EXTRAHERAUSFORDERUNG....

....halte beim Titelbild das Steuerkreuz nach unten und drücke dann auf START. Wähle Dein Spiel und Deinen Level aus, und wenn Du anfängst, wirst Du sehen, daß neben dem Levelzeichen ein Herz angezeigt ist, wodurch das Spiel besonders schnell wird.

GUARDIAN LEGEND

ZERSTÖRUNG DER GUARDIANS....





....Um die Guardians zu zerstören, die Geschosse oder ähnliche Waffen abschießen, benutze die Rundbombenvorrichtung (die Dein Schiff umrandet). Du brauchst dann nur ganz auf die rechte oder linke Seite des Bildschirms zu gehen und weiter zu feuern. Du kannst nun auch die zurückgelassenen Kristalle und Herzen einsammeln. Springe gelegentlich in die Mitte, um mehr Treffer zu erzielen.

Für die mit Lasern schießenden Außerirdischen gebrauche selbst auch Laser, um sie zu bekämpfen. Wenn der Laser den Feind berührt, ziehe ihn nach links und rechts, um mehr Schaden zu verursachen.

Snake Rattle 'N' Roll

Vergiß die Turtles, vergiß' Mario und Luigi - Rattle und Roll sind jetzt die hippy, hoppy Schlangen! Sie haben ein ganz schönes Abenteuer vor sich, und hier ist ein bißchen Hilfe, um sie dem Mond ein Stückchen näher zu bringen.

STUFE EINS



Hey, jede normale Schlange möchte wahrscheinlich auf Stufe eins verweilen, nicht aber Rattle und Roll. Hol' Dir extra Leben von Big Foot und kehre dann zum ersten Klotz, in der

STUFE DREI

Sammle die Zungenverlängerung ein und verschaffe Dir extra Leben, indem Du Dich vom Wasserlauf zurücktragen läßt.

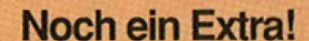
Sobald Du den Gegenstand eingesammelt hast, drücke nach links, um nicht vom Rand herunterzufallen.

Hol' Dir diese Verlängerung, indem Du vom Start auf den Wasserfall zuspringst.

Laß' Dich von der zweiten Plattform in das Kanalloch fallen, drücke auf Deinen Zungenschlag - dadurch kommst Du in eine Bonusrunde.



Vermeide diesen Pfeil und springe darüber, denn sonst bekommst Du unnötig Schwierigkeiten.

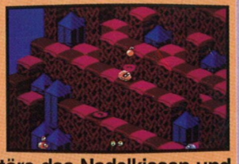


Noch ein Extra!



Nimm' vorher gut Anlauf und spring' über diese Spitzen.

STUFE VIER



Hüte Dich vor extra Leben - die richtigen blitzen auf und die falschen explodieren über Dir.

Zerstöre das Nadelkissen und sammle soviele Nibbley Pibbleys wie möglich. Mach' das gleiche mit dem nächsten Nadelkissen.



Um diese knautschigen Nibbleys einzusammeln, stell' Dich auf den Boden neben sie und schlage ständig mit Deiner Zunge. Wenn sie wieder hochspringen, solltest Du sie fangen.

Der zweite Teil dieses Levels besteht aus Stufen. Schau' Dir den Bildschirm genau an, bevor Du Deinen nächsten Zug machst.

Um von der dritten Stufe herunterzukommen, starte auf der rechten Seite und eile dann nach links (Du mußt zuerst die Klingen zerstören). Springe nahe am Ende und Du kannst direkt bei dem Kanalloch vor Dir landen.

Auf diesem Extrabild stell' Dich rechts vom Nibbley-Pibbley-Verteiler und warte, bis sie wieder herumkommen. Wenn sie über das Wasser springen, fange sie mit Deiner Zunge.



Springe hier um die Mauer herum und lande auf dem Klotz neben dem Wasserfall.



Um den Ambossen auf dem Weg zur Waage auszuweichen, laufe und springe dabei die ganze Zeit.

Wenn Ihr Probleme habt und nicht mehr weiter kommt, dann könnt Ihr die Nintendo Hotline anrufen. Unsere Spielberater stehen Euch von Montag bis Freitag in der Zeit von 13:00 Uhr bis 17:00 unter der Nummer 0130/5632 zur Verfügung.

Ihr könnt uns auch schreiben, wenn Ihr Hilfe braucht oder selbst Tips für Nintendo Spiele habt! Schickt sie an folgende Adresse:

Club Nintendo
Postfach 1501
8754 Großostheim

THE ADVENTURE OF LINK - ZELDA II

Wenn Ihr Ganon im letzten Palast finden wollt, müßt Ihr folgenden Weg gehen:

Vom Eingang des Palastes aus mit dem ersten Aufzug nach unten fahren, dann nach links weitergehen. Den nächsten Aufzug wieder runter, jetzt nach rechts, immer weiter nach rechts, bis ein Bild mit einer Viererkreuzung erscheint. Links findet Ihr eine Linkfigur (Extra-Leben), rechts eine Fee, die Energie auffüllt.

Gut gestärkt geht's weiter nach unten, dann links. Jetzt müßt Ihr die Steine am Boden zerbrechen und zwischen dem 12. und 13. Stein wird Link durch ein unsichtbares Loch fallen. Weiter nach rechts bis Ihr den Lavasee erreicht, in dessen Mitte ein Loch ist. Hier durchfallen lassen, nach rechts und ...

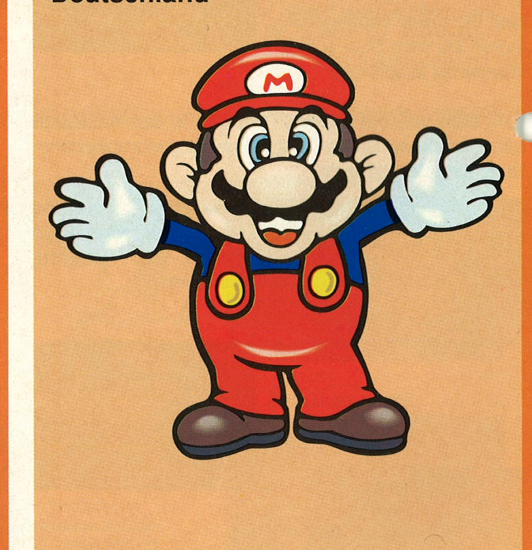
... der letzte Kampf!

James Perratt
England

SUPER MARIO II

Ich habe vor kurzem etwas Aufregendes erlebt - bei "Super Mario Bros. II": ich gehe in Welt 1-3, und neben der letzten Tür steht eine Vase. Ich nehme mir vorher die Flasche mit bis dahin, und werfe sie auf das Faß (die Vase). Jetzt gehe ich durch die Tür, und steige in die Vase rein - siehe da....

Sebastian Zöll
Deutschland



PUNCH OUT

Wenn Du im Kampf viel Energie verloren hast, mußt Du versuchen, in die nächste Runde zu kommen. Wenn Dein Trainer in der Pause mit Dir spricht, drück' die Taste Select, dann wird für die nächste Runde zusätzlich Energie frei.

Wenn Du gegen Sandman antrittst, ist es am besten, wenn Du versuchst die ersten zwei Runden zu überstehen. Dann ist er einfacher zu bekämpfen. Er wendet immer wieder dieselbe Technik an! Weich' geschickt seinen Haken aus, und schlag' abwechselnd in den Magen und an den Kopf, bis er abblockt. Das mußt Du immer wiederholen! Wenn Du Glück hast, kannst Du ihn in den letzten drei Minuten K.O. schlagen!

Christian Tschende
Deutschland

LEGEND OF ZELDA

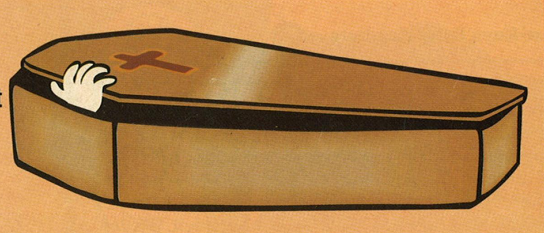
Ein Tip, um im zweiten Durchgang die Flöte zu finden!

Zuerst muß man das 2. Labyrinth finden, dort muß Link 6 Bilder nach oben gehen, 1 Bild nach rechts und dann zweimal nach unten, wobei Ihr einfach durch die Wand gehen müßt. In diesem Raum, der nicht auf der Karte eingezeichnet ist, findet Ihr die Flöte.

My-Thank
Truong
Deutschland

GHOST'N' GOBLINS

Um den Teufel zu schlagen, benutz' die Feuerbomben oder die Äxte. Mit nur 8 - 10 Treffern wird er besiegt sein. Andere Waffen fügen ihm nicht so viel Schaden zu, und der Kampf dauert wesentlich länger!



C. Dufour
Frankreich

Leserbriefe

NUR NICHT VERZWEIFELN

Hallo Freunde!

Gerade habe ich wieder ein neues "Club Nintendo" erhalten. Ich möchte Euch hiermit einmal - danke schön - sagen für Eure viele Unterstützung und Hilfeleistung bei den einzelnen Spielen. Manch' ein Tip bzw. Trick hat mich schon aus großer Verzweiflung gerettet. Seit Wochen versuche ich Euch schon über die Hotline zu erreichen. Aussichtslos; dauernd besetzt.

Beate Lieb, Offenbach

Antwort Club Nintendo: Danke für Deine positive Resonanz auf unser Club Magazin. Nun zu unserer Spieleberatungs-Hotline: Sie ist sehr beliebt, und wir wissen, daß es manchmal etwas Geduld kostet, uns zu erreichen, aber der Anruf ist ja gebührenfrei! Unser Club hat zur Zeit 7 ständige Spieleberater, die Dir in Spielefragen am Telefon Auskunft geben, und es werden immer mehr, also versuch's noch mal - ruf doch mal an!

P.S.: Im Notfall kannst Du Deine Spielefragen oder allgemeine Fragen auch schriftlich an unsere Clubadresse richten!

SPIELHALLENACTION IM WOHNZIMMER!

Hay Fan-Club

Ich finde es absolut super, wie ihr immer mehr Spielhallenaction auf die Bildschirme nach Hause bringt. Wie z.B.: Double Dragon 2, Pinbot, Tetris, die ich alle schon besitze, und ich muß sagen, ich bin voll begeistert, vor allem von Double Dragon, wo ich schon nach fünf Tagen in der Double Illusion bin. In Pinbot hat mein Vater schon über 16 Millionen Punkte erreicht und ich habe in Tetris über 110 000 Punkte geholt. Ich habe leider noch keine Photos von meinen High Scores, aber ich werde mich bemühen, auch noch welche zu schicken.

Benjamin Straube, Singen

Antwort Club Nintendo: Wir freuen uns, daß Dir die Spielhallenhits von Nintendo so gut gefallen! Auch 1991 werden einige Superspiele auf den deutschen Markt kommen - laß Dich überraschen.
Mario ist außerdem ganz blaß geworden, als er diese wahnsinnigen Punktzahlen gesehen hat. Wie Du in Deinem Brief schon schreibst, ist es absolut notwendig Fotos von den High Scores zu schicken, da wir es als Beweis brauchen. Also, wenn wir demnächst eine deutsche Highscoretabelle ins Magazin bringen werden, bist Du Benjamin mit Sicherheit dabei (natürlich nur, wenn Du uns ein Foto schickst)!

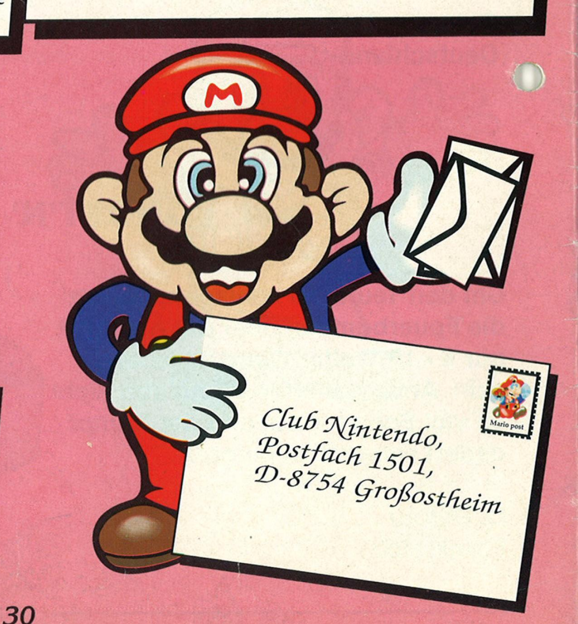
NINTENDO SPIELEKASSETTEN AUS DEN U.S.A.

Sehr geehrte Damen und Herren,

ich habe mir in Amerika 2 Nintendo Spielekassetten gekauft. Mein Gerät habe ich in Deutschland gekauft. Wenn ich die Kassetten nun in mein Gerät schiebe, fängt es auf dem Bildschirm zu flackern und blinken an. Ich bin sehr enttäuscht.

Jae-Kuyu Bang, Hamburg

Antwort Club Nintendo: Aufgrund der unterschiedlichen Fernsehnormen ist es nicht möglich, amerikanische Spielkassetten auf deutschen NES-Geräten abzuspielen. Sogar französische und griechische Spielkassetten können aus diesem Grunde nicht im deutschen NES-Gerät abgespielt werden. Nur in Deutschland gekaufte und mit dem Nintendo Qualitätssiegel gekennzeichnete Hard- und Software garantieren Dir einen einwandfreien Spielablauf.



CLUB NINTENDO DEUTSCHLAND

An alle Club Nintendo Mitglieder!

Du hast jetzt das erste Club Nintendo Magazin 1991 gelesen, und wir vom Club Team würden gerne wissen, wie Dir die neue deutsche Ausgabe gefällt. Wir werden zukünftig versuchen, noch mehr Tips, Tricks, Paßwörter und Warp-Zonen zu den verschiedenen Spielen bekanntzugeben. Das gilt natürlich für den Game Boy wie auch für das NES. In jedem Magazin werden wir zwei unserer Mitarbeiter an der Nintendo Hotline vorstellen, damit Du weißt, mit wem Du da telefonierst. Außerdem wollen wir eine deutsche High Score Tabelle und eine deutsche Top 5 Liste aufstellen. Dazu brauchen wir natürlich Deine Unterstützung (Luigi wartet schon auf High Score Fotos von Dir).

Wenn Dir dieses Konzept für das Nintendo Magazin gefällt, oder Du weitere interessante Ideen hast, dann schreib doch an unsere Clubadresse. Wir lesen aber auch kritische Leserbriefe mit großem Interesse, denn auch so können wir das Magazin verbessern. Und falls Du es noch nicht weißt, unsere Spieleberater sind unter der Nummer 0130/5632 von Montag bis Freitag zwischen 13 und 17 Uhr kostenlos erreichbar - exclusiv nur für Clubmitglieder!

Wir freuen uns schon auf Deine Briefe

Dein Mario

und das deutsche Club Nintendo Team



DR. MARIO



DER REZEPTFREIE SUPERSPASS FÜR DAS NES UND DEN GAME BOY!!

Mario ist wieder da, mit einem neuen aufregenden Abenteuer. Taktisches Geschick und schnelle Reaktionen sind gefragt, wenn Du Dr. Mario helfen willst, die üblen Viren mit seinen Super-Vitaminpillen zu vernichten.

Dr. Mario ist das Super-Geschicklichkeitsspiel der Extra-Klasse. Vorsicht, Spielfieber-Ansteckungsgefahr.

GÜRTEL-TRAGETASCHE

Game Boy Gürtel-Tragetasche

Die erste Tragetasche speziell für den Game Boy entwickelt.
Sie verfügt über zwei getrennte Fächer, in denen Du Dein Game Boy - Spielsystem sicher aufbewahren kannst.

Ein Fach für den Game Boy, das andere für bis zu sechs Spielkassetten, das Game Link-Dialogkabel, Kopfhörer, Batterien oder was immer Du für unbegrenzte, tragbare Videospiel-Action benötigst.



